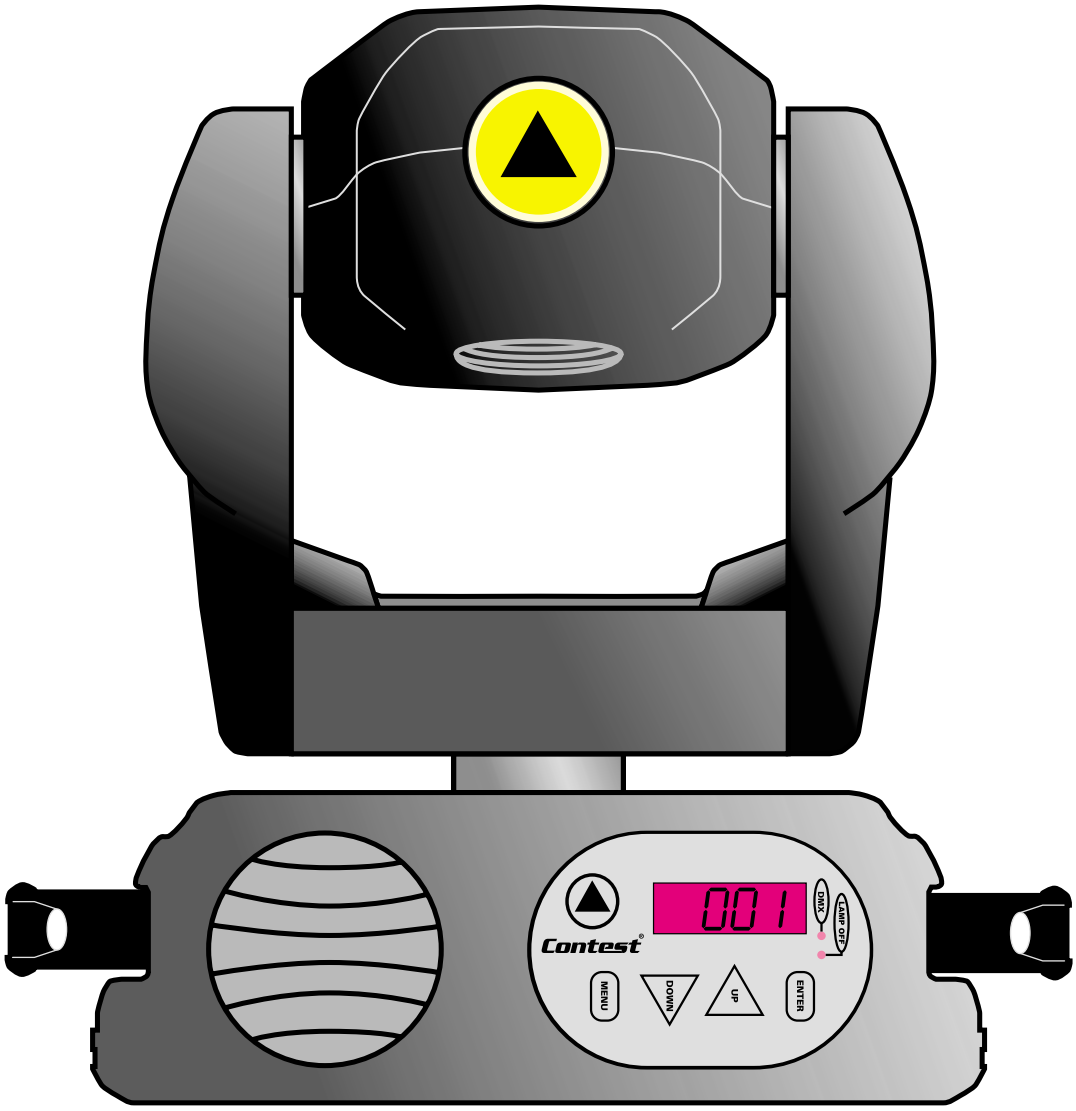
Contest



MVH 900

GUIDE DE L'UTILISATEUR

TABLE DES MATIERES

PREAMBULE ——— 2

1 - Introduction 2

2 - Caractéristiques techniques 2

3 - Ouverture 2

4 - Instructions de sécurité 3

5 - Restrictions d'utilisation 3

DESCRIPTION ——— 4

1 - Dimensions 4

2 - Connections 4

3 - Tableau de bord 4

MISE EN ROUTE ——— 5

1 - Câblage de l'alimentation 5

2 - Installation de la lampe 5

3 - Réglage de la position de la lampe 6

4 - Connection au signal DMX 6

UTILISATION ——— 7

1 - Description des menus 7

2 - Utilisation de la MVH900 en mode automatique 10

3 - Utilisation de la MVH900 en DMX 512 10

APPENDICES ——— 12

1 - Configuration et valeurs DMX en 8 bits 12

2 - Configuration et valeurs DMX en 16 bits 13

3 - En cas de problèmes 14

PREAMBULE

1 - Introduction

Nous vous félicitons d'avoir choisi la MVH900, une lyre compacte rapide et puissante.

Cet appareil est fabriqué avec les meilleurs matériaux (alliages légers et plastiques). Le système optique est incroyablement performant et toute la partie électronique est d'excellente qualité pour une plus grande longévité.

Le protocole de transport d' information est le DMX 512. Pour optimiser le fonctionnement de la MVH900 nous conseillons l'utilisation de la console CONTEST CTL100 ou tout autre type de console pouvant fonctionner en 16 bits de manière à obtenir la meilleure résolution au niveau déplacement.

Il est conseillé de lire attentivement ce manuel, cela vous permettra d'utiliser la MVH900 plus rapidement et plus facilement dans toutes ses capacités. Il est certain qu'une meilleure connaissance des caractéristiques améliore sensiblement la durée de vie d'un appareil.

2 - Caractéristiques techniques

- Lampe à décharge HTI 150 W ou HTI 152 W
- Mouvements horizontaux et verticaux très doux du fait du système de contrôle des moteurs pas à pas en 16 bits.
- Mouvement horizontal :
  - Amplitude de 365°
  - Durée d'une révolution : mini = 1.5 sec ; maxi = 400 sec. Résolution 16 bits.
- Mouvement vertical :
  - Amplitude de 270°
  - Durée d'une révolution : mini = 1.2 sec ; maxi = 400 sec. Résolution 16 bits.
- Couleurs :
  - La roue de couleur comprend 7 filtres de couleur + 1 blanc
  - La roue peut tourner à 4 vitesses différentes (effet rainbow)
- Gobos :
  - La roue de couleur comprend 7 gobos + 1 blanc
  - Cette roue aussi peut tourner à 4 vitesses différentes.
- Strobe, black-out et dimmer :
  - Ces effets sont obtenus grâce au shutter qui peut fonctionner en dimmer
  - Le strobe est à vitesse variable de 1 à 8 flashes par seconde
- Branchement secteur : 230/240 V ; 50/60 Hz
- Puissance consommée : 250W
- Courant nominal : 1.1 A

3 - Ouverture

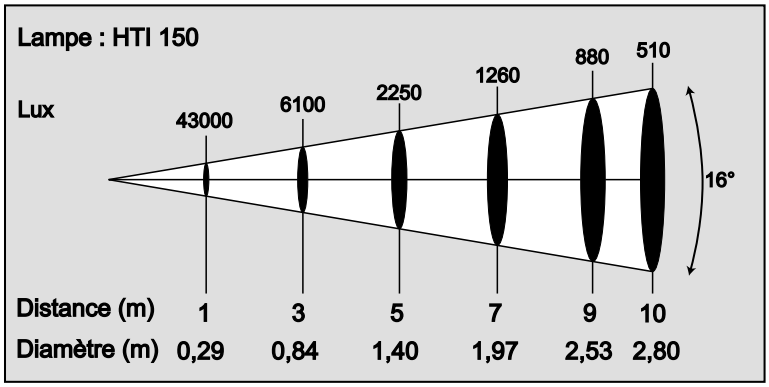


Figure 1

4 - Instructions de sécurité

- Toute personne ayant à faire avec le montage, la mise en service, le maniement et l'entretien de cet appareil doit être suffisamment qualifiée et suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.

Cet appareil a quitté les ateliers de fabrication dans un état irréprochable. Pour le maintenir dans cet état et assurer son bon fonctionnement sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions de sécurité et les mises en garde contenues dans ce manuel.

- Tout dommage occasionné par la non-observation de ce mode d'emploi annule la garantie.
- Tout dommage résultant d'une modification sur l'appareil n'est pas couvert par la garantie.
- Ne laissez pas les câbles d'alimentation en contact avec d'autres câbles. Soyez prudent, lorsque vous manipulez les câbles et les connexions, vous êtes soumis à des risques d'électrocution ! Ne manipulez jamais les parties sous tension avec les mains mouillées !
- Assurez vous que la tension électrique ne soit pas supérieure à celle indiquée sur la plaque signalétique de l'appareil. Mettez le câble d'alimentation seulement dans des prises adaptées.
- La fiche secteur doit toujours être branchée en dernier lieu. La fiche secteur doit être accessible après l'installation de l'appareil.
- Prenez garde de ne pas coincer ou abîmer le câble d'alimentation. Contrôlez l'appareil et les câbles d'alimentation régulièrement.
- Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer. Pour ce faire, utilisez les surfaces de maintien sur la fiche, ne tirez jamais sur le câble.
- La construction de l'appareil est conforme aux normes de sécurité de catégorie I. Il faut donc relier celui-ci à la terre (câble jaune/vert).Les connexions électriques sont à faire effectuer par un installateur agréé.
- Le branchement au secteur et l'entretien doivent être effectués par le personnel qualifié.
- Ne jamais connecter cet appareil à un bloc de puissance graduable.
- Ne faites pas des effets "flash" avec cet appareil en l'allumant et l'éteignant continuellement. Cela réduit considérablement la durée de vie des lampes.
- Ne jamais toucher le boîtier pendant que l'appareil est en service - le boîtier s'échauffe.
- Ne remplacer la lampe et le fusible que par des produits du même type et de même qualité.

5 - Restrictions d'utilisation

- Cet appareil est un effet lumineux pour créer des effets décoratifs. Cet appareil doit seulement être connecté à une tension alternative de 240V, 50Hz et a été conçu pour un usage dans des locaux clos.
- Lorsque l'appareil est transporté d' un endroit chaud à un endroit froid, il se forme de la condensation susceptible d'endommager les modules électroniques. Ne branchez pas l'appareil avant qu'il n'ait atteint la température ambiante.
- Il ne faut jamais mettre l'appareil en service sans lampe !
- Evitez les secousses et ne forcez pas lors de l'installation ou de l'utilisation de l'appareil.
- Quand vous choisissez le lieu d'installation, évitez les endroits humides, poussiéreux ou trop chauds. Assurez vous que les câbles ne traînent pas au sol, il en va de votre propre sécurité et de celle d'autrui.
- Prévoyez toujours une distance d'au moins un mètre entre le miroir et la surface à illuminer.
- Lors de l'installation, du démontage et pendant l'exécution des travaux de service sur le projecteur, faites attention à ce que la zone en dessous du lieu d'installation soit bouclée.
- Il faut toujours fixer le projecteur avec une élingue de sécurité.
- N'utilisez l'appareil qu'après vous être assuré que le boîtier est bien fermé et que toutes les vis nécessaires ont été complètement fixées.
- Il ne faut jamais allumer la lampe si la lentille d'objectif ou le capot ont été retirés car les lampes à décharge représentent un risque d'explosion et émettent un rayonnement ultra violet pouvant provoquer de graves lésions à la rétine.
- La température ambiante maximale doit être de 55°C ; au delà, l'amorçage de la lampe est désactivé.
- N'utilisez l'appareil qu'après avoir pris connaissance de ses fonctions et possibilités. Ne laissez pas des personnes incompétentes utiliser cet appareil. La plupart des pannes survenant sur cet appareil sont dues à une utilisation inappropriée par des personnes incompétentes.
- Si vous deviez transporter l'appareil, utilisez l'emballage d'origine pour éviter tout dommage.
- Notez que pour des raisons de sécurité, il est interdit d'entreprendre toute modification sur l'appareil.
- Si l'appareil est utilisé autrement que décrit dans ce mode d'emploi, ceci peut causer des dommages au produit et la garantie cesse alors. Par ailleurs, chaque utilisation comporte des risques d'électrocution, de court-circuit, d'incendie, de brûlure par rayonnement ultra violet, d'explosion de lampe, de chute, ..etc. C'est pourquoi la plus grande vigilance est requise lors de l'utilisation de ce produit.

! ATTENTION !
Protégez de l'humidité !
Débranchez avant toute manipulation !

DESCRIPTION

1 - Dimensions

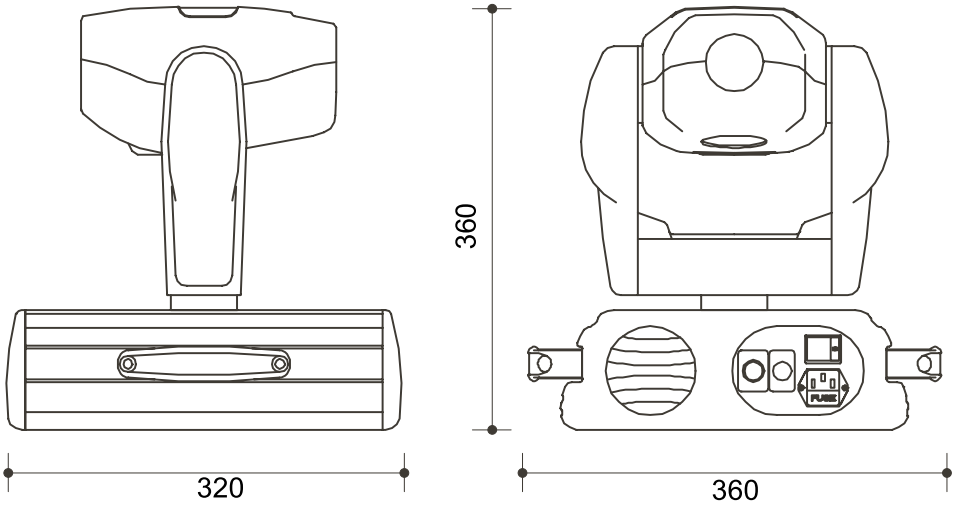


Figure 2

2 - Connections

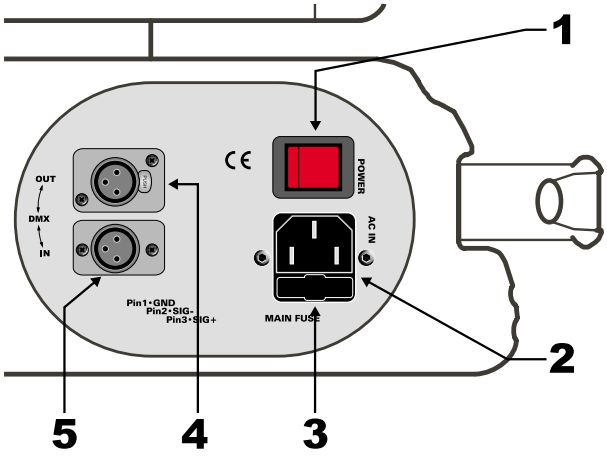


Figure 3

1 - Bouton de mise sous tension

2 - Connecteur d'alimentation à la norme CEE (voir page suivante)

3 - Compartiment fusible

Remplacez par un fusible temporisé : 5 x 20 mm ; 3,15 A 250 V

4 - Sortie DMX

5 - Entrée DMX

3 - Tableau de bord

1 - Afficheur à cristaux liquides

2 - led **DMX**

Clignotante : un signal DMX est présent

Eteinte : il n'y a pas de signal ou il n'est n'est pas conforme

3 - Led **LAMP OFF**

Clignotante : l'allumage de la lampe est commandé en DMX

Eteinte : la lampe est allumée

4 - Touche **ENTER** : pour valider vos choix

5 - Touche **UP** : pour incrémenter les valeurs ou sélectionner un mode

6 - Touche **DOWN** : pour décrémenter les valeurs ou sélectionner un mode

7 - Touche **MENU** : pour accéder aux différents menus

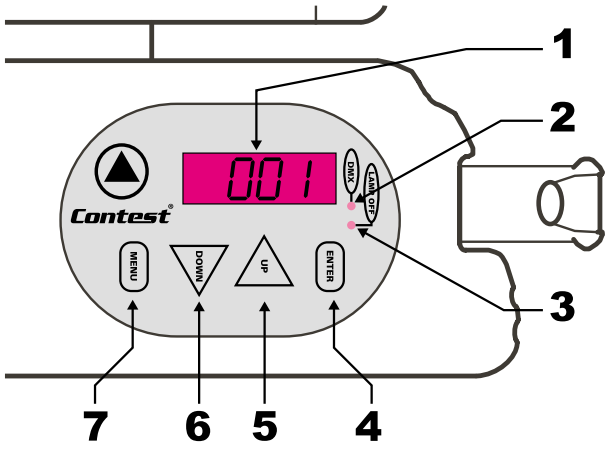


Figure 4

1 - Câblage de l'alimentation

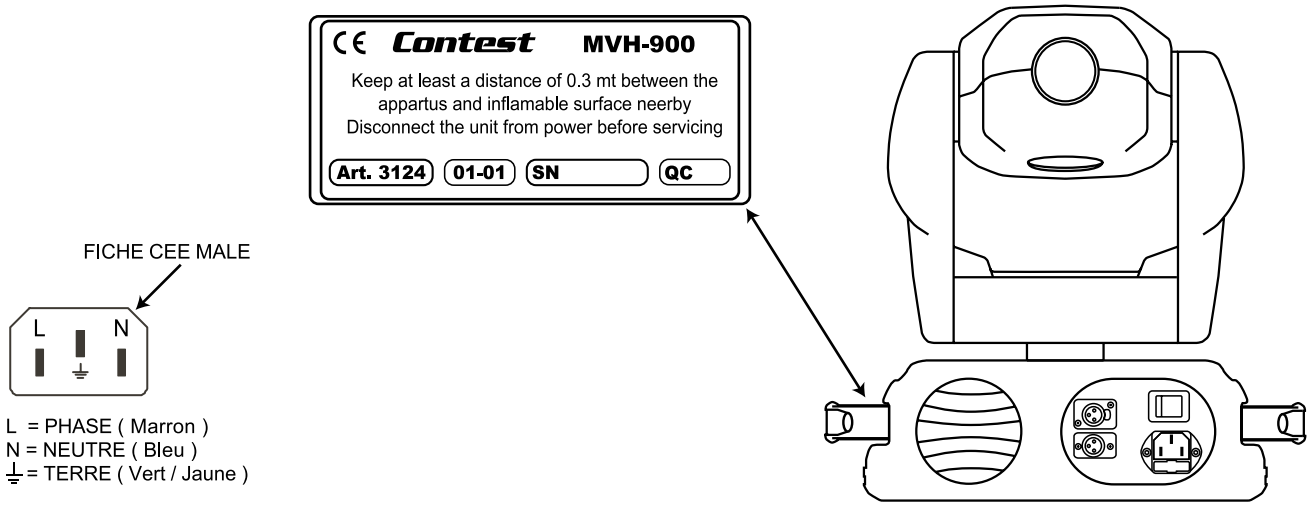

CE Contest MVH-900
Keep at least a distance of 0.3 mt between the appartus and inflamable surface neerby
Disconnect the unit from power before servicing
Art. 3124
01-01
SN
QC
FICHE CEE MALE
L
N
L = PHASE (Marron)
N = NEUTRE (Bleu)
⏚ = TERRE (Vert / Jaune)

Figure 5

Figure 6

Cet appareil doit être relié à la terre !
Le non respect de cette règle annule la garantie !

2 - Installation de la lampe

1 - Déconnectez l'appareil du secteur. Portez gants et lunettes de protection
2 - Dévissez les molettes à l'arrière de l'appareil (fig. 7)
3 - Dégagez la tôle de support de lampe (fig. 8)
4 - Insérez la lampe sur son embase en respectant les dimensions de chaque broche.Ne touchez pas l'ampoule de quartz avec les doigts si cela arrivait nettoyez la avec un chiffon doux et de l'alcool puis sécher avec un chiffon sec
5 - Revissez l'ensemble tôle de support avec les deux molettes.

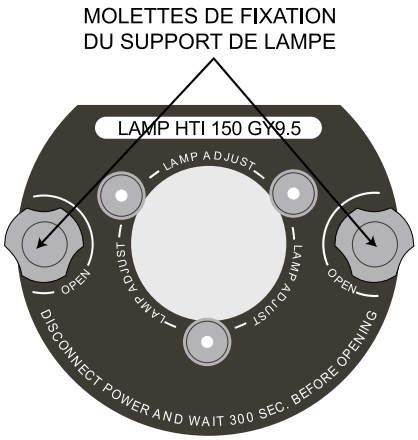


Figure 7

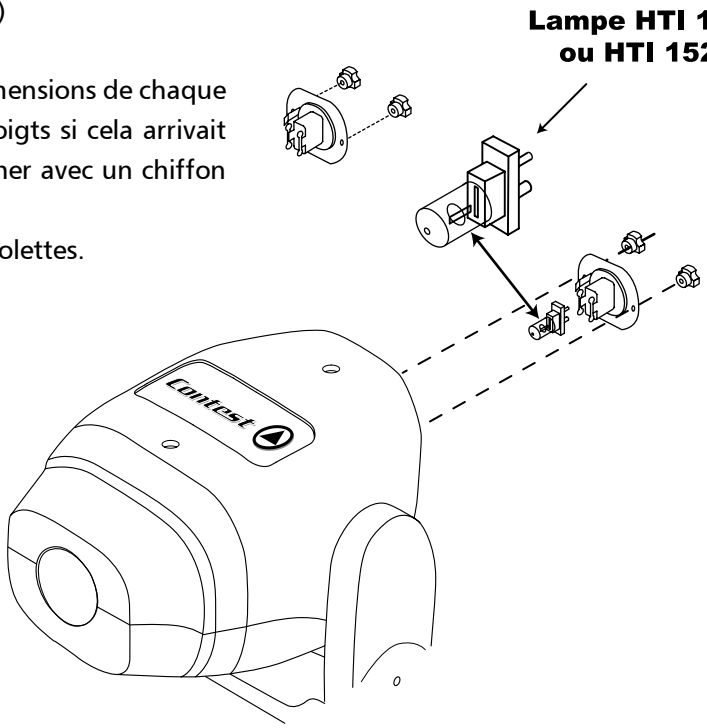


Figure 8

La lampe doit être remplacée lorsqu'elle a été endommagée ou déformée par la chaleur !

3 - Réglage de la position de la lampe

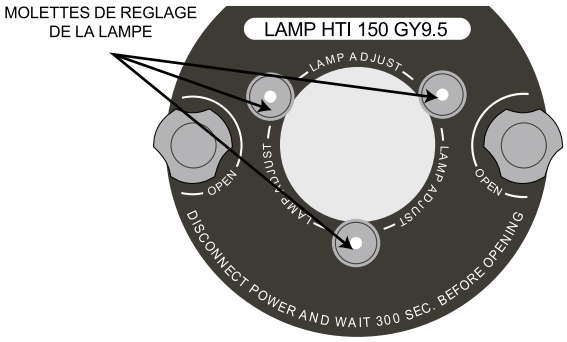


Figure 9

Utilisez les trois petites molettes notées **LAMP ADJUST** (fig. 9) afin de ramener le maximum de luminosité dans le disque du faisceau.

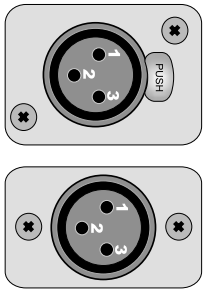
4 - Connection au signal DMX

Le mauvais fonctionnement d'une ligne DMX est souvent du à un problème de polarité dans la connectique ou à une soudure déficiente. Il est conseillé de placer en bout de ligne un **"bouchon"** qui est en fait une fiche XLR avec une résistance de 120 ohms soudée entre les broches 2 et 3.

La fiche châssis XLR **INPUT** reçoit le signal et la fiche **OUTPUT** le renvoie vers le projecteur suivant.

Le brochage des XLR est celui du tableau ci-dessous.

Pour éviter tout problème de transmission du signal il est conseiller d'utiliser un câble à haute capacité (transmission de donnée rapide).



OUTPUT

INPUT

Figure 10

BROCHE	FIL	SIGNAL
1	TRESSE	MASSE/RETOUR/0V
2	CONDUCTEUR	INFORMATION COMPLEMENTAIRE (inversée)
3	CONDUCTEUR	INFORMATION (non inversée)

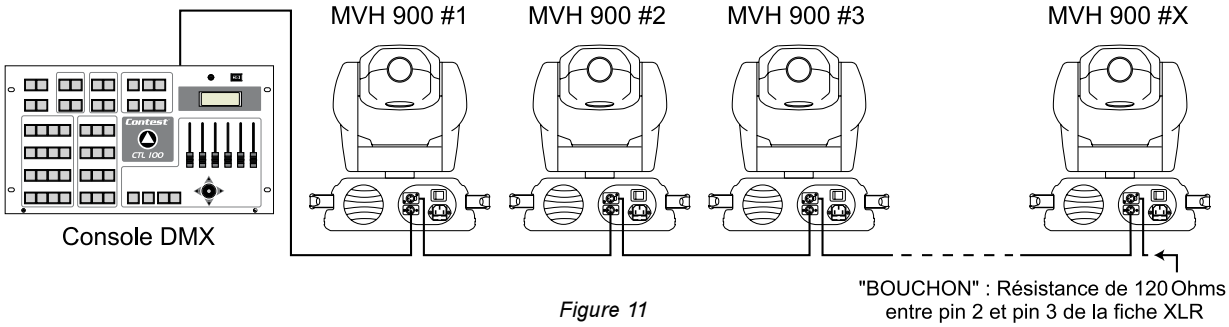


Figure 11

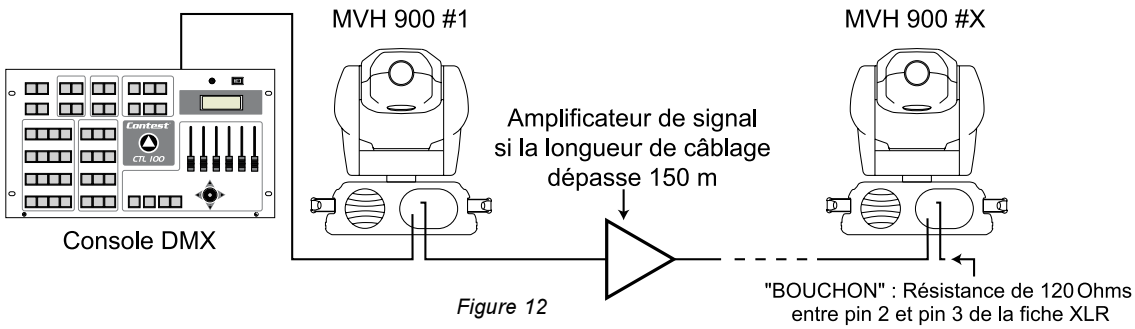

MVH 900 #1
MVH 900 #X
Amplificateur de signal
si la longueur de câblage
dépasse 150 m
Console DMX
"BOUCHON" : Résistance de 120 Ohms
entre pin 2 et pin 3 de la fiche XLR

Figure 12

1 - Description des menus

Aprés avoir mis en route la lyre, attendez la fin de l'initialisation environ 20 secondes.
L'afficheur proposera alors l'un des 13 menus suivants :

Pour sélectionner une de ces options, il suffit de presser le bouton **MENU** pour obtenir le défilement à chaque pression.

Mode — *Pour choisir le type d'utilisation : mode DMX, MASTER en programme interne ou SLAVE*

Pour visualiser le mode de fonctionnement appuyez sur **ENTER** (fig. 13)
Sélectionner un des modes d'utilisation suivant :

- Fonctionnement en DMX = **no**
- Fonctionnement en maître sur un des programmes internes = **Pr01....Pr04**
- Fonctionnement en esclave par rapport à une lyre maître = **SL**

Une fois la bonne option obtenue, appuyez jusqu'à ce que l'affichage ne clignote plus sur la touche **ENTER** (environ deux secondes). Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.

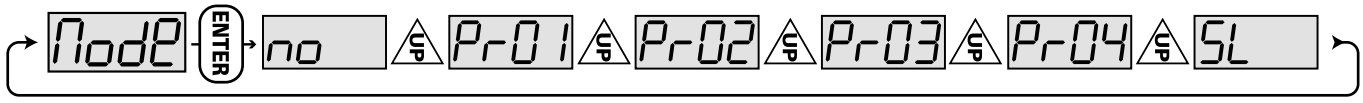


Figure 13

PrSP — *Vitesse d'exécution des programmes interne*

Cette option n'est utilisable que pour un appareil fonctionnant en mode maître sur un programme interne. Pour visualiser la vitesse de fonctionnement appuyez sur **ENTER** (fig. 14).

Un nombre entre 1 (vitesse mini) et 16 (vitesse maxi) apparaît, utilisez les boutons **UP** et **DOWN** pour faire varier les valeurs. Une fois la bonne option obtenue, appuyez jusqu'à ce que l'affichage ne clignote plus sur la touche **ENTER** (environ deux secondes). Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.

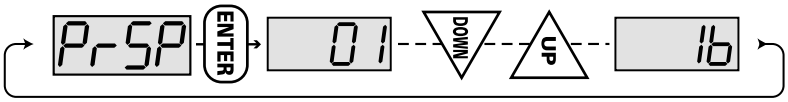


Figure 14

LHrs — *Heures de fonctionnement de lampe*

Pour visualiser le nombre d'heures de fonctionnement de lampe appuyez sur ENTER (fig. 15)
Le compteur va au maximum jusqu'à 2000 heures, au-delà l'afficheur indique **gr2t** .

Pour remettre à zéro, appuyez simultanément sur les touches **DOWN** et **UP**, l'afficheur indique **CLLH**. Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.

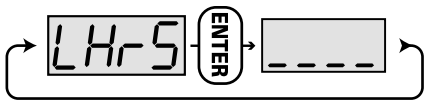


Figure 15

FHrs — *Heures de fonctionnement de la machine*

Idem **LHrs** mais pour tout l'appareil (fig. 16).

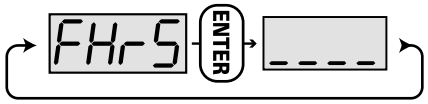


Figure 16

NChn *Nombre de canaux utilisés*

Pour visualiser le mode de fonctionnement appuyez sur **ENTER** (fig. 17)
Il est possible d'utiliser 6 canaux (8 bits) ou 9 canaux(16 bits).

Une fois la bonne option obtenue appuyez, jusqu'à ce l'affichage ne clignote plus sur la touche **ENTER** (environ deux secondes). Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.

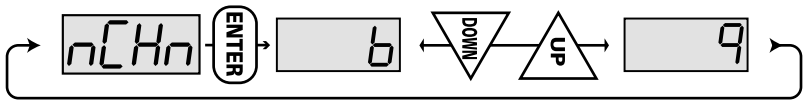


Figure 17

StMd *Mode strobe*

Pour visualiser le mode de fonctionnement appuyez sur **ENTER** (fig. 18)
3 modes de strobe sont disponibles :

-1 : Démarrage à l'adresse 0 plein feux puis strobe et black-Out en fin de course (strobe sans dimmer, black-out à la valeur 255)

-2 : Idem que pour 1 mais avec la position dimmer entre pleins feux et strobe.(strobe avec dimmer, black-Out à la valeur 255)

-3 : Démarrage en black-Out puis dimmer, strobe et plein feux (strobe avec dimmer, black-out à la valeur 0)
. Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.

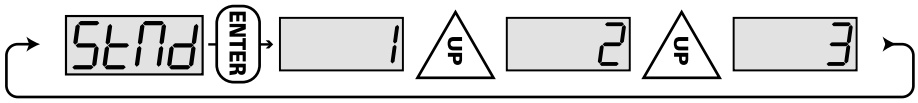


Figure 18

CGMd *Mode de défilement de la roue de couleurs*

Il est possible de choisir entre deux types de positionnement (fig. 19) :

-no = passage automatique d'une couleur à l'autre

-**CP** = passage en linéaire d'une couleur à l'autre (possibilité de position intermédiaire).

Une fois la bonne option obtenue, appuyez jusqu'à ce que l'affichage ne clignote plus sur la touche **ENTER** (environ deux secondes). Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.

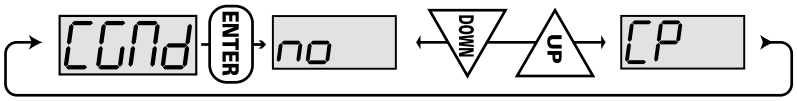


Figure 19

Ipan *Inversion du pan*

Il est possible de sélectionner deux options (fig. 20) :

-no = Pan normal

-PI = Inversion du Pan

Une fois la bonne option obtenue, appuyez jusqu'à ce que l'affichage ne clignote plus sur la touche **ENTER** (environ deux secondes). Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.

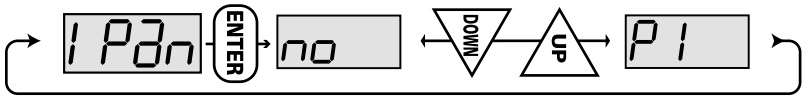


Figure 20

Itlt *Inversion du tilt*

Idem ci-dessus avec TI pour inverser le Tilt (fig. 21)

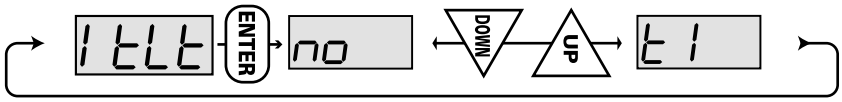


Figure 21

Test *Auto test*

Choisissez le message **t-On** pour effectuer le test (fig. 22) ; maintenez appuyée la touche **ENTER** jusqu'à ce que l'affichage ne clignote plus. Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.

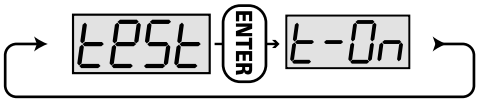


Figure 22

Flip *Inversion de l'affichage*

L'afficheur possède deux modes d'affichage (fig. 23) :

-Un pour lequel la lyre est posée sur son socle

-Un pour le cas où elle serait suspendue à l'envers

En appuyant sur la touche **ENTER** ces deux modes sont visibles succésivement.Le mode sélectionné sera immédiatement pris en compte. Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.

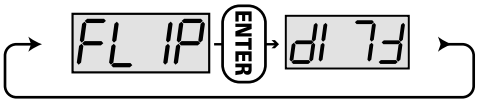


Figure 23

Rset *Reset de la lyre*

Pour obtenir un reset complet de l'appareil, appuyez sur **ENTER** (fig. 24) jusqu'à ce que le message : **r-on** apparaisse (en clignotant).Une fois le reset terminé la lyre revient à son fonctionnement normal.
Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.

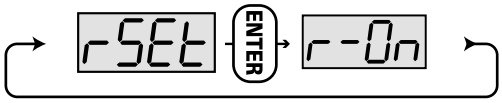


Figure 24

Addr *Pour assigner l'adresse DMX*

Pour avoir accès à l'adresse DMX, appuyez sur **ENTER** (fig. 25). Pour la modifier, utilisez les boutons **UP** et **DOWN**, une fois la bonne adresse obtenue appuyer jusqu'à ce que l'affichage ne clignote plus sur la touche **ENTER** (environ deux secondes). Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.

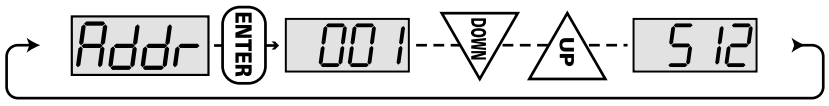


Figure 25

2 - Utilisation de la MVH900 en mode automatique

Sélectionnez un des programmes internes dans **MODE** à l'aide de la touche de validation **ENTER**. Pour avoir plusieurs projecteurs en maître esclave sur le même programme il faut forcer un projecteur en maître (Pr01....Pr04) et les autres en esclave **SL**. (dans l'option Mode).

Prsp : (vitesse de déroulement des programmes)
Uniquement pour le projecteur qui fonctionnera en maître (Pr01....Pr04). Voir paragraphe se reportant à cette option page 6.

Exemples de connections

4 Lyres MVH900 en mode synchro sur programme interne

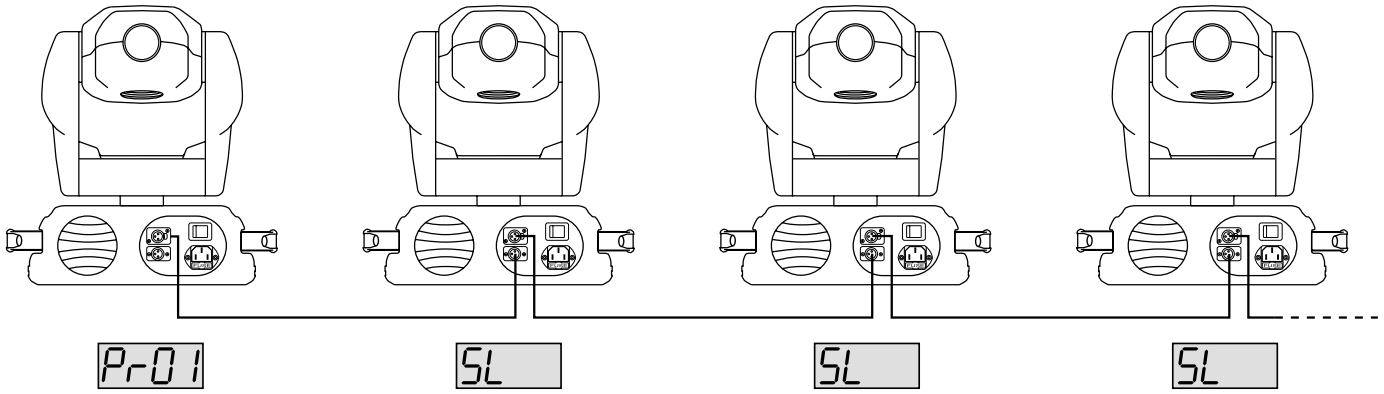


Figure 26

4 Lyres MVH900 en mode indépendant sur programme interne

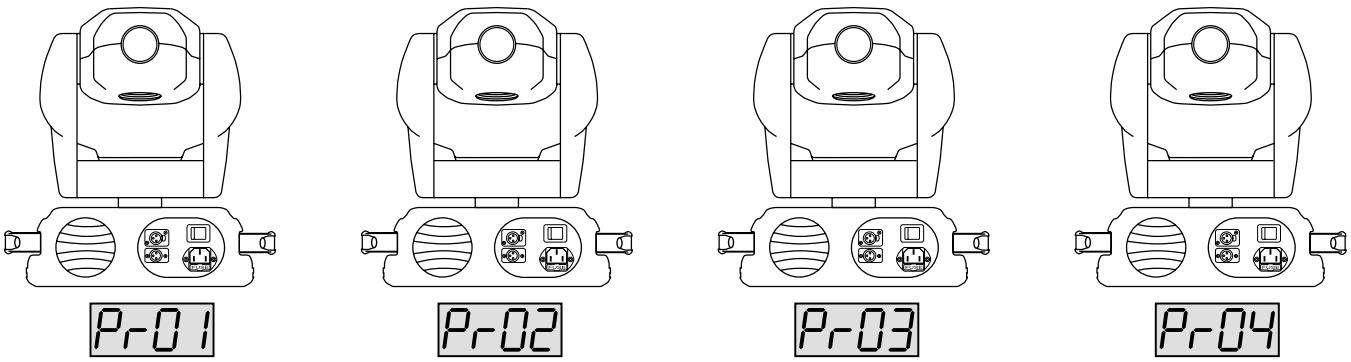


Figure 27

3 - Utilisation de la MVH900 en DMX 512

Il est possible de fonctionner en seulement 6 canaux (8 bits) ou 8 (16 bits) canaux DMX.
La différence se fera sur la résolution du pan et du tilt : il n'y aura pas, en 6 canaux, l'accès au réglage fin du mouvement. Il ne sera pas possible non plus d'avoir accès au reset et à l'extinction de la lampe.

Sélection du mode 8 bits

Appuyez par pressions successives sur le bouton **MENU** jusqu'à obtenir l'affichage **nChn**, entrez dans l'option en appuyant sur **ENTER**, les boutons **UP** et **DOWN** permettent de passer de 6 à 9 canaux. Une fois le type de fonctionnement choisi, validez en appuyant sur **ENTER** environ deux secondes. Pour quitter cette option, appuyez sur **MENU**.

Le fonctionnement en 8 bits de la MVH 900 nécessite l'utilisation de 6 canaux DMX comme suit :

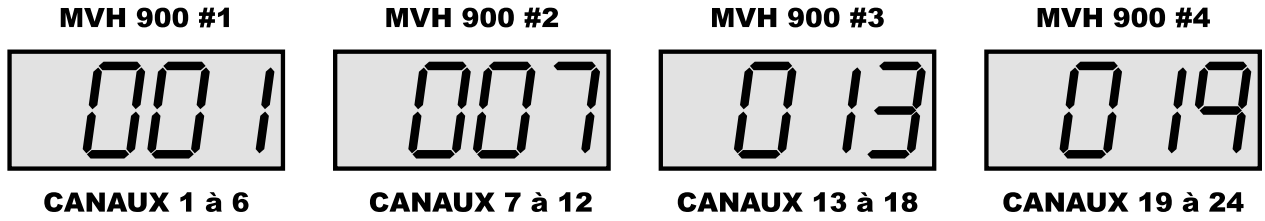
Canal N°	Fonction
1	Vitesse des moteurs Pan, Tilt, gobo, shutter.
2	Roue de couleur et rotation continue de type rainbow.
3	Roue de gobos et rotation continue de type rainbow
4	Lame du shutter pour black out, dimmer et strobe.
5	Mouvement dans l'axe horizontal
6	Mouvements dans l'axe vertical

Voir la correspondance en valeur DMX de chaque canal page 12.

Assignation de l'adresse DMX :

Appuyez par pressions successives sur le bouton **MENU** jusqu'à obtenir l'affichage **Addr**, entrez dans l'option en appuyant sur **ENTER**, les boutons **UP** et **DOWN** permettent de modifier l'adressage du projecteur. Une fois la bonne adresse choisie, validez en appuyant sur **ENTER** environ deux secondes. Pour quitter cette option, appuyez sur **MENU**.

L'exemple ci-dessous permet de visualiser les adresses de 4 lyres **MVH 900** utilisées en 8 bits, 6 canaux DMX.



Sélection du mode 16 bits

Appuyez par pressions successives sur le bouton **MENU** jusqu'à obtenir l'affichage **nChn**, entrez dans l'option en appuyant sur **ENTER**, les boutons **UP** et **DOWN** permettent de passer de 6 à 9 canaux. Une fois le type de fonctionnement choisi, validez en appuyant sur **ENTER** environ deux secondes. Pour quitter cette option, appuyez sur **MENU**.

Le fonctionnement en 16 bits de la MVH 900 nécessite l'utilisation de 9 canaux DMX comme suit :

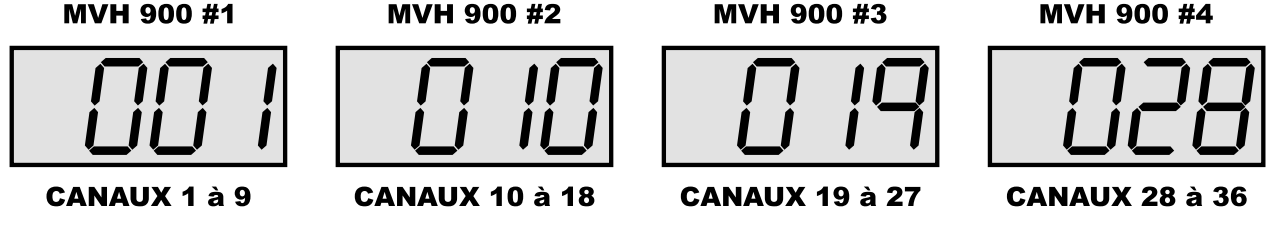
Canal N°	Fonction
1	Vitesse des moteurs Pan, Tilt, couleur, gobo, shutter.
2	Roue de couleur et rotation continue de type rainbow.
3	Roue de gobos et rotation continue.
4	Lame du shutter pour black out, dimmer et strobe.
5	Mouvement dans l'axe horizontal
6	Ajustage fin du réglage horizontal
7	Mouvement dans l'axe vertical
8	Ajustage fin du réglage vertical
9	Remise à zéro + extinction de la lampe

Voir correspondance en valeur dans chaque canal page 13.

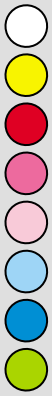
Assignation de l'adresse DMX :

Appuyez par pressions successives sur le bouton **MENU** jusqu'à obtenir l'affichage **Addr**, entrez dans l'option en appuyant sur **ENTER**, les boutons **UP** et **DOWN** permettent de modifier l'adressage du projecteur. Une fois la bonne adresse choisie, validez en appuyant sur **ENTER** environ deux secondes. Pour quitter cette option, appuyez sur **MENU**.

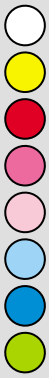
L'exemple ci-dessous permet de visualiser les adresses de 4 lyres **MVH 900** utilisées en 16 bits, 9 canaux DMX.



1 - Configuration et valeurs DMX en 8 bits

CANAL DMX	FONCTION	DESCRIPTION	VALEURS DECIMALE	VALEUR EN POURCENTAGE
1	Vitesse des moteurs	Lente	0 - 63	0 - 25
		Médium 1	64 - 127	25 - 50
		Médium 2	128 - 191	50 - 75
		Rapide	192 - 255	75 - 100
2	Roue de couleur 	Couleur A	0 - 27	0 - 10
		Couleur B	28 - 55	11 - 21
		Couleur C	56 - 83	22 - 32
		Couleur D	84 - 111	33 - 43
		Couleur E	112 - 139	44 - 54
		Couleur F	140 - 167	55 - 65
		Couleur G	168 - 195	66 - 76
		Rainbow lent	196 - 215	77 - 84
		Rainbow médium	216 - 235	85 - 92
		Rainbow rapide	236 - 255	92 - 100
3	Roue de gobo	Gobo A	0 - 26	0 - 10
		Gobo B	27 - 54	11 - 21
		Gobo C	55 - 81	22 - 32
		Gobo D	82 - 108	33 - 43
		Gobo E	109 - 135	44 - 54
		Gobo F	136 - 163	55 - 65
		Gobo G	164 - 190	66 - 76
		Rainbow lent	191 - 212	77 - 84
		Rainbow médium	213 - 234	85 - 92
		Rainbow rapide	235 - 255	92 - 100
4 (avec STmd = 1)	Strobe et Shutter	Plein feu	0 - 63	0 - 24
		Stroboscope (64 pas)	64 - 191	25 - 75
		Black-out	192 - 255	76 - 99
4 (avec STmd = 2)	Strobe et Shutter	Dimmer Ouvert -> Fermé	0 - 126	0 - 49
		Stroboscope (64 pas)	127 - 242	50 - 95
		Black-out	243 - 255	95 - 100
4 (avec STmd = 3)	Strobe et Shutter	Dimmer Fermé -> Ouvert	0 - 126	0 - 49
		Stroboscope (64 pas)	127 - 230	25 - 90
		Plein feu	231 - 255	91 - 100
5	Mouvement horizontal (Pan)	Amplitude 370°	0 - 255	0 - 100
6	Mouvement Vertical (Tilt)	Amplitude 270°	0 - 255	0 - 100

2 - Configuration et valeurs DMX en 16 bits

CANAL DMX	FONCTION	DESCRIPTION	VALEURS DECIMALES	VALEURS EN POURCENTAGE
1	Vitesse des moteurs	Lente	0 - 63	0 - 25
		Médium 1	64 - 127	25 - 50
		Médium 2	128 - 191	50 - 75
		Rapide	192 - 255	75 - 100
2	Roue de couleur 	Couleur A	0 - 27	0 -10
		Couleur B	28 - 55	11 - 21
		Couleur C	56 - 83	22 - 32
		Couleur D	84 - 111	33 - 43
		Couleur E	112 - 139	44 - 54
		Couleur F	140 - 167	55 - 65
		Couleur G	168 - 195	66 - 76
		Rainbow lent	196 - 215	77 - 84
		Rainbow médium	216 - 235	85 - 92
		Rainbow rapide	236 - 255	92 - 100
3	Roue de gobo	Gobo A	0 - 26	0 - 10
		Gobo B	27 - 54	11 - 21
		Gobo C	55 - 81	22 - 32
		Gobo D	82 - 108	33 - 43
		Gobo E	109 - 135	44 - 54
		Gobo F	136 - 163	55 - 65
		Gobo G	164 - 190	66 - 76
		Rainbow lent	191 - 212	77 - 84
		Rainbow médium	213 - 234	85 - 92
		Rainbow rapide	235 - 255	92 - 100
4 (avec STmd = 1)	Strobe et Shutter	Plein feu	0 - 63	0 - 24
		Stroboscope (64 pas)	64 - 191	25 - 75
		Black-out	192 - 255	76 - 99
4 (avec STmd = 2)	Strobe et Shutter	Dimmer Ouvert -> Fermé	0 - 126	0 - 49
		Stroboscope (64 pas)	127 - 242	50 - 95
		Black-out	243 - 255	95 - 100
4 (avec STmd = 3)	Strobe et Shutter	Dimmer Fermé -> Ouvert	0 - 126	0 - 49
		Stroboscope (64 pas)	127 - 230	25 - 90
		Plein feu	231 - 255	91 - 100
5	Mouvement horizontal (Pan)	Amplitude370°. De même type qu'en 8 bit	0 - 255	0 -100
6	Mouvement horizontal fin	Positionnement précis	0 - 255	0 - 100
7	Mouvement Vertical (Tilt)	Amplitude 270°. De même type qu'en 8 bit	0 - 255	0 - 100
8	Mouvement vertical fin	Positionnement précis	0 - 255	0 - 100
9	Remise à zéro	Normal	0 - 127	0 - 50
		Reset (avec délai)	128 - 191	51 - 75
		Normal	192 - 250	76 - 98
		Lampe éteinte	251 - 255	99 - 100

3 - En cas de problèmes

PROBLEME	REACTION	CAUSE PROBABLE	SUGGESTIONS
Rien ne s'allume, le ventilateur ne tourne pasRien ne se passe	Mesurer le courant au niveau de l'alimentation. Si il y a bien la bonne tension, le fusible principal du projecteur est grillé.	Pas de courant	Mettre sous tension l'alimentation.
		Cordon d'alimentation ou connecteurs défectueux.	Remplacer les câbles et/ou les connecteurs.
		Fusible grillé	Changer le fusible.
Le ventilateur fonctionne mais l'afficheur est éteint (pas de reset à l'allumage, pas de lumière)	Il y a un disfonctionnement de la partie électronique.	Court-circuit sur la ligne du +5V.	Tester l'ensemble de la ligne +5V.
	Vérifier que sur le circuit imprimé (NGIANTMPCB) les leds sont allumées	La résistance R14 est grillée.	Remplacer la résistance R14.
Le projecteur fonctionne normalement mais la lampe ne s'allume pas.		La lampe est grillée.	Remplacer la lampe.
		La lampe est trop chaude pour se rallumer.	Attendre que la lampe se refroidisse. (logique...)
		Le secteur ne délivre pas une tension suffisante.	Vérifier la tension de l'alimentation.
		Problème au niveau du ballast.	Vérifier les connections du ballast et son état.
Le projecteur fonctionne normalement mais la lampe ne s'allume pas.	La protection thermique dans la tête de la lyre est en action.	La température de la tête est trop élevée.	Attendre que le compartiment de la lampe soit refroidit.
			Vérifier et changer si nécessaire la résistance thermique.
		Le ventilateur de la tête ne fonctionne pas .	Vérifier et si nécessaire changer le ventilateur.
	Le canal DMX N° 9 de la lyre est réglé sur une valeur > à 250.	La commande d'extinction de la lampe a été validé.	Affecter au canal 9 de la la valeur 0 ou sélectionner le fonctionnement en 8 bits.
La lampe s'éteint par intermittence	La lampe a un défaut.	La tension d'alimentation est trop élevée ou trop basse.	Mesurer la tension d'alimentation.
	La température interne atteint des niveaux trop élevés.	Le ventilateur de la tête ne fonctionne pas bien.	Vérifier et si nécessaire changer le ventilateur.
			Vérifier et changer si nécessaire la résistance thermique.
		Les grilles de ventilation sont bouchées.	Nettoyer les grilles.
Disfonctionnement d'un des systèmes. (ex. la roue de gobos)	Débrancher l'appareil.	Le moteur correspondant est endommagé ou le cordon le reliant au circuit imprimé est cassé (voir NGIANT PCB).	Faire tous les tests de la page 9.
	Vérifier que les pièces mobiles bougent librement.	Le driver du moteur est grillé (PBL 3773)	
La lyre ne répond pas aux demandes du contrôleur. La led du signal DMX est désespérément éteinte.	Assurez vous que le mode DMX est bien validé.Retentez de la télécommander ensuite.	Le contrôleur est mal connecté à la lyre.	Connecter le contrôleur convenablement.
		Problème au niveau du câble:Il est coupé à un endroit, une des broches du connecteur XLR est dessoudée ou alors il y a un court-circuit dans le câble.	Utiliser un câble déjà testé pour remplacer un à un ceux utilisés.
Une ou plusieurs lyres sur une configuration ne répond pas au infos du contrôleur ou bien de manière erronée.	Les appareils ne fonctionnant pas sont toujours les mêmes.	Mauvaise adresse DMX de l'appareil.	Assigner la bonne adresse.
	Un ou des appareils fonctionnent par intermittences. Si un des câbles de connexion est défectueux, cela peut causer un disfonctionnement qui peut sembler totalement aléatoire. Si la broche 2(data -) d'un connecteur est débranchée cela peut entraîner un mauvais fonctionnement seulement par intermittence.	Câble DMX mauvais ou débranché ou en court-circuit.	Vérifier et si nécessaire remplacer les câbles.Utiliser un câble déjà testé pour remplacer un à un ceux utilisés.
		Une des lyres à son circuit DMX endommagé.	Faire de même mais en supprimant un appareil à la fois du circuit.
		Le branchement en DMX n'est pas fiable.	Connecter un «bouchon»sur le dernier appareil.